

# **Cubase 4.1 / Cubase Studio 4.1 の新機能 追加情報**

# バージョン4.1の新機能

## サンプル・エディタのインスペクター

スコア・エディタと同じく、サンプル・エディタにも、左側にインスペクター形式のセクションが設けられました。ここには、多くのオーディオ編集機能が集められ、特に曲のテンポを操作する機能が充実しています（ミュージカル・モード、オーディオ・ワープ、ヒット・ポイントを含む）。これにより、プログラムのあちこちに分散していた要素が一カ所にまとまりました。上部にある2つのタブには、オーディオ・イベントのテンポやタイミングを検出するのに必要な、すべての機能が用意されています。また、サウンドの「長さ」を整えるオーディオ・クオンタイズ機能やオーディオ・ワープ機能も適用できます。



一番上にあるタブ「定義（Definition）」は、オーディオ・イベントのテンポとタイミング（グリッド）を設定するのに使用します。そして、次のタブ「再生（Playback）」では、オーディオ・クオンタイズやオーディオ・ワープを適用できます。3番目のタブには、

ヒット・ポイントに関連した機能がすべて備えられています。4番目、5番目のタブには、選択範囲の設定と調整を行うためのツールが揃っています。また、これまでオーディオ編集用のメニュー項目に割り当てられていた機能が、メニューと並んで、このタブにも収められました。これにより、このタブの中だけで、他のオーディオ編集やプロセッシングの機能も利用できます。

これまでどおり、メニュー経由で各オーディオ編集機能を使うこともできます。もっとも、「ミュージカル・モード」機能だけは、このタブに統合されたため、メニュー項目はなくなりました。

新しいサンプル・エディタについては、入門マニュアルに操作方法が順を追って解説されています。入門マニュアルの「5 チュートリアル2：オーディオの編集」をご参照ください。

## VST3 プラグインのサイド・チェーン入力

バージョン4.1 に付属する、ほとんどの VST3 プラグインに対して、サイド・チェーン入力が使えるようになりました。新しく設計されたフリールーティング機能（後述）により、VST ミキサー内の信号は、基本的にどれもサイド・チェーン入力信号として利用できます。サイド・チェーンは、オーディオ信号自体を使って制御するエフェクトにとって決定的な要素です。例えば、あるオーディオ・ソースのレベルをトリガーにして別ソースのオーディオにコンプレッションをかける「ダッキング」機能などには欠かせません。サイド・チェーン機能は、プラグイン・ウィンドウのメニュー・バーに新しく備えられた専用のボタンで、オン／オフの切り替えができます。サイド・チェーン信号の設定内容は、対応しているプラグインのそれぞれで、あらかじめ決められているため、ユーザーが編集／変更できるカスタマイズ要素はありません。

サイド・チェーン信号でコントロールできる要素は以下のとおりです。

Dynamics 系プラグイン (Compressor、Expander、Gate) - ゲイン

Modulation 系プラグイン (Chorus、Phaser、Flanger など) - LFO

Delay 系プラグイン - ミックス

WahWah プラグイン - ペダル・ポジション

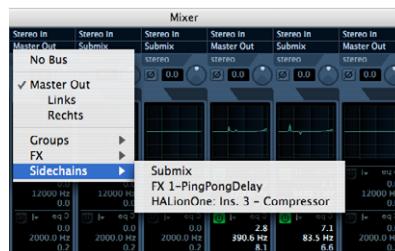
- ❶ サイド・チェーン入力に対応したプラグインは、プラグイン・ウィンドウのメニューバーにある「サイド・チェーン・オン」ボタンをクリックすると、サイド・チェーン入力が入オンになります。続いて、他のオーディオ・トラックの出力を、プラグインのサイド・チェーン入力にルーティングします。また、それとは別に、サイド・チェーン入力にルーティングしたセンド・バスをオンにする方法もあります。

サイド・チェーン入力の詳細については、オペレーション・マニュアルの「オーディオ・エフェクト」の章をご参照ください。

サイド・チェーン入力では、ユーザーが編集／変更できるパラメーターはありませんが、入力信号によってかかるエフェクトの量を正確に制御することができます。例えば、プラグインのサイド・チェーン入力にルーティングしたセンド・バスのセンド・レベルを調節する、または、サイド・チェーン入力に直接ルーティングされたオーディオ・トラックで音量ボリュームのオートメーションを使うことで実現できます。

## 「サミング・オブジェクト」からの自由なルーティングとレコーディング (Cubase 4.1のみ)

前バージョンまでのルーティング機能にあった、若干の制限が解消されました。新しいルーティング・システムでは、グループ・チャンネルどうしを、順番に関係なく、自由にルーティングすることができます。また、グループ・チャンネルから FX リターンへのセンドや、FX リターンからグループ・チャンネルへのセンドにも対応しました。さらに、オーディオ・トラックは、プリフェーダー・センドを使ってグループ・チャンネルや FX リターンにオーディオ信号を送るだけでなく、ポストフェーダーでグループ・チャンネルや FX リターンの出力タブからの信号をパッチすることも可能になりました。



バス、FX リターン、グループといった「サミング・オブジェクト」（複数の信号を合算する部分）の信号は、すべて再ルーティングできます。このため、サミング・オブジェクトからの信号を、そのままリアルタイムでオーディオ・トラックに再録音することもできます。この仕組みを応用した典型的な例としては、俗に「ステム」と呼ばれる複数楽器や楽器セクションのサブミックスが挙げられます（ドラムセクション、バックコーラス、複数のキーボード、ストリングス、ブラスセクションなど）。

## 拡張されたメディアベイ機能

パワフルなメディアベイの機能がさらに大きく拡張されました。

- ブラウザ・セクションでは、メディアベイを使って管理するフォルダやディスクドライブを指定することができるようになりました。ここで指定されたフォルダやドライブのみがスキャンされ、その結果がメディアベイのデータベース・カタログに記録されます。他のフォルダ／ドライブは除外されます。これにより、スキャン操作と検索の実行速度が上がり、全体のパフォーマンスが向上します。また、必要なファイルのみを読み取ることで、データベースの視認性向上にも役立ちます。
- メディアベイは“MIDI Loop”形式のファイル（後述）にも対応しました。ビューアー・セクション内のフィルター・セクションにも、この形式専用のタブが設けられました。
- 同じく、ビューアー・セクション内のフィルター・セクションには、メディアベイの検索や記録の実行中に「点灯」する、動作インジケーターが装備されました。
- メディアベイに属するウィンドウやダイアログの多くが、より統一されたデザインに改良されました。

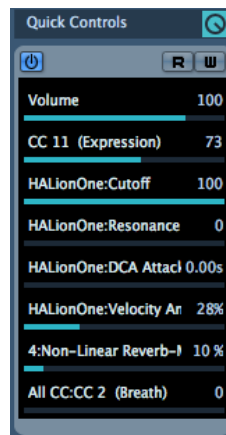
新しいメディアベイ機能の詳細については、オペレーション・マニュアルの「メディアベイ」の章を参照してください。

## トラックのクイックコントロール

トラック・インスペクターに新しいタブが追加されました。「クイックコントロール」です。これは、各トラックで使用できるパラメーターの中から好きなものを選んで8つまで割り当てられる、リアルタイム・コントローラーのセットです。このクイックコントロールが使用できるトラックは、オーディオ、MIDI、インストゥルメントの3種類です。また、操作できるパラメーターは以下のとおりです。

- すべてのミキサー・パラメーター（オーディオ・トラックとインストゥルメント・トラック）
- インサート・プラグイン用パラメーター
- VSTiパラメーター
- MIDI コントローラー（MIDI トラックとインストゥルメント・トラック）

クイックコントロールへのパラメーター割り当ては、トラックごとに行います。その設定はプロジェクト・ファイルに保存されます。さらに、同じ設定情報がトラック・プリセットにも保存されるようになっています。

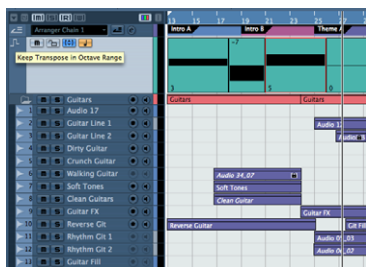


この新しいクイックコントロールのパワーがフルに発揮されるのは、リモート・コントロール機器と一緒に使用する場合があります。必要な設定は、MIDI Learn（学

習) 機能のおかげで簡単に行えます。一度、パラメーターを割り当ててしまえば、選択されているトラックをリモート・コントロール機器のノブやフェーダーで操作できます。

## 移調トラック

新しいタイプのトラックも追加されました。移調トラックです。このトラックを使用すると、ループ素材をベースにして、変化に富んだアレンジを簡単に作ることができます。また、パートやトラックを一つ一つ編集することなしに全体をまとめて移調できるので、コード進行や転調を気軽に試してみることもできます。このトラックは、移調の対象となる、すべてのトラック・タイプ（オーディオ、MIDI、インストゥルメント）をコントロールします。移調イベントは鉛筆ツールで入力でき、入力した値は、ダブルクリックと数値入力で変更できます。また、移調トラックをオフにするには、ミュート・ボタンをクリックします。



移調トラックの特徴の一つは、移調できる幅が最大で1オクターブに制限されていることです。これにより、オーディオ・イベントの移調が「音楽的」な範囲に保たれ、極端な移調によって不自然なサウンドになるのを防ぐことができます。移調トラックに加え、プロジェクトの調（キー）という新しい機能も増えました。これは、プロジェクト全体のベースとなる調（キー）を示すもので、このキーを変更すると、移調トラックも含めて、プロジェクト全体が移調されます。

- ① 移調トラックを使用するには、まず、「プロジェクト」メニューの「トラックを追加」を選択するか、トラック・リストを右クリックし、表示されたメニューから「移調トラックを追加」を選択します。移調トラックが作成されるので、そこに鉛筆ツールで移調イベントを入力します。移調の値を変更するには、表示された値をダブルクリックし、希望する数値をタイプ入力するか、数値欄をクリック&ドラッグします。

移調トラックの詳細については、オペレーション・マニュアルの「移調機能」の章をご参照ください。

## 拡張されたアレンジャー・トラック

### （旧「プレイ・オーダー・トラック」）

用語を統一するため、これまでの「プレイ・オーダー・トラック」を「アレンジャー・トラック」に名称変更しました。もっとも、変更されたのは名前だけではありません。このトラックに関連した機能も、以下のように大きく拡張されました。

- アレンジャー・パートは、パート・リストをクリックすることでリアルタイムに再生順序を切り換えることができるようになりました。このため、異なるアレンジを次々と試してみることが可能です。
- ライブ・パフォーマンスで真価を発揮する特別な再生モードが搭載されました。以下のとおりです。

通常（Normal）：パートは指定された回数だけ、リピート再生されます。

無限リピート（Repeat Forever）：[Enter] キーを押すまでパートがリピート再生されます。[Enter] キーが押されると次のパートがリピート再生されます。

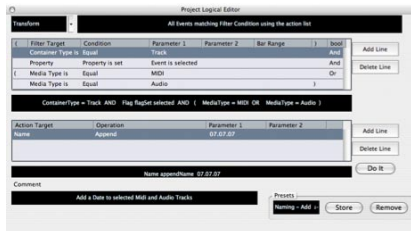
リピート後に一時停止（Pause After Repeats）：現在再生しているパートが終了したところで一時停止

状態になります。[Enter] キーを押すと次のパートの再生が始まります。

- ・アレンジャー・トラック・エディタには様々な「展開」（Flatten）機能が追加されました。1回の操作で、1つ、複数、またはすべてのチェーンを再構成できます。アレンジャー・トラックを保持した状態で展開を実行することもできます。

新しいアレンジャー・トラックの詳細については、オペレーション・マニュアルの「アレンジャー・トラック」の章をご参照ください。

## プロジェクト・ロジカル・エディタ (Cubase 4.1のみ)



ロジカル・エディタの強力な機能がプロジェクトレベルで使えるようになりました。これにより、処理タスクの自動化やプロジェクト全体にわたる「パワー・エディティング」の新しい可能性が限りなく広がりました。

プロジェクト・ロジカル・エディタでは、イベント、パート、トラック（フォルダー・トラックを含む）を数値で操作することができます。1つの操作ステップで、対象となるイベント／パート／トラックから、条件に合う特定のもの／選択されているもの／すべてのものに対して処理を行えます。それだけではありません。プロジェクト・ロジカル・エディタには、“編集”（Edit）メニュー経由で簡単に呼び出せる、多数のプリセット・データが用意されています。また、ユーザーが独自のプリセットを作成することも可能です。

作成されたプリセットは自動的にプリセット・メニューに追加されます。また、このバージョンにおける機能拡張の「仕上げ」として、プロジェクト・ロジカル・エディタのプリセットは、ユーザーが定義できるキー・コマンドに割り当てられるようになりました。

以下は、プロジェクト・ロジカル・エディタで実行できる処理のうち、参考までに、ほんのいくつかを挙げたものです。

- ・すべての MIDI パートを選択し、パート名を“drum”に変更する。
- ・選択されたオートメーション・データを 10% トリムする（増加または減少させる）。
- ・ミュートされたトラックをすべて削除する。
- ・トラック名に“Vocal”という言葉が含まれたトラックをすべてミュートする。
- ・選択された MIDI トラックとオーディオ・トラックの名前に日付を加える。

❶ プロジェクト・ロジカル・エディタのプリセットを直接、実行するには、“編集（Edit）”メニューの“ロジカル・エディット・プロジェクトの実行（Process Logical Edit Project）”に表示されたプリセットの一覧から、希望するものを選択します。新しい処理を設定したり、独自のプリセットを作成したりするには、“編集（Edit）”メニューの“ロジカル・エディット・プロジェクト（Logical Edit Project）...”を選択します。

プロジェクト・ロジカル・エディタの詳細については、オペレーション・マニュアルの「プロジェクト・ロジカル・エディタ」の章をご参照ください。

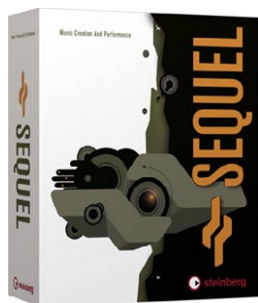
プロジェクト・ロジカル・エディタは、きわめてパワフルなツールですが、その分、「取り扱い」には注意が必要です。しかし、効果的に利用すれば、編集作業

を飛躍的にスピードアップでき、制作活動全体の効率化にもつながります。

## SEQUEL プロジェクト・ファイルとコンテンツの互換性

SEQUEL は、音楽作りとパフォーマンスが手軽に行える、エントリーレベルの Steinberg ソフトウェアです。バージョン4.1 では、この SEQUEL プロジェクト・ファイルの読み込み、再生、編集に対応しました。このため、Cubase のプロジェクト・ファイルと同じように、SEQUEL プロジェクトを直接、開くことができます。別途、ファイルの変換を行う必要はありません。

読み込んだ SEQUEL プロジェクト・ファイルは、サウンドやエフェクトがすべて使用できるだけでなく、移調トラックやアレンジャー・トラックの情報もそのまま利用できます。もちろん、サウンドやエフェクトを Cubase で自由に編集することも可能です。その場合、編集したプロジェクト・ファイルは Cubase 4 用の形式で保存されます。



同じコンピュータに SEQUEL がインストールされている場合、バージョン4.1 では、SEQUEL プロジェクト・ファイルの読み込みに加え、SEQUEL に付属する莫大なループ・ライブラリをフル活用できます。これは、今日の様々な音楽スタイルを幅広くカバーした、最大 5000 個にもおよぶオーディオ／MIDI ループを自由に使えることを意味します。これらのループは、自動的

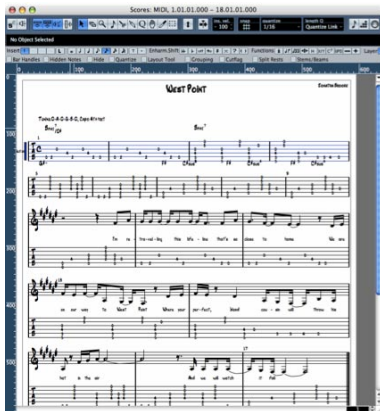
にプロジェクトのテンポと移調トラックの設定に追従します。パワフルなメディアベイがあるため、このライブラリでループを表示させたり検索したりするのは、SEQUEL の場合と同じように簡単です。

- ① Cubase で SEQUEL プロジェクトを開くには、以下の手順で操作します。まず、“ファイル (File) ”メニューの“開く (Open) ...”を選択します。ダイアログが表示されるので、SEQUEL プロジェクトの収められたフォルダを指定します。そのまま、希望するプロジェクトを選択して、“OK”ボタンをクリックすると、ファイルが開かれます。

SEQUEL プロジェクトは Cubase プロジェクトと同じように開くことができるので、ファイルの読み込み機能を使用する必要はありません。



## Music XML のインポート&エクスポート



Music XML は楽譜のデータをやり取りするためのデータ記述形式です。異なるアプリケーション間で楽譜データを円滑に交換できるよう、この形式に対応するソフトウェアメーカーが増えています。バージョン4.1は、Music XML ファイルのインポート、エクスポートの両方に対応しました。これにより、楽譜制作の流れが複数のアプリケーションや複数のプラットフォームに渡る場合でも、Cubase を中心に作業を進めることができます。MIDI ファイルとは異なり、Music XML には、音符だけでなく、レイアウトの情報も含まれます。MIDI ファイルを単純なテキストファイルに例えるとしたら、Music XML ファイルは、視覚的な情報が豊富でありながらもコンパクトな、PDF ファイルに相当します。

Music XML の読み込みに対応したことで、SmartScore、Capella-Scan、PhotoScore Professional などのアプリケーションを通じてスキャンした楽譜のデータも取り扱えるようになりました。Music XML エクスポート機能を使うと、楽譜データを Finale、Sibelius、Capella Media Producer などの楽譜作成／出版専用ソフトにそのまま渡すことができます。

- ① Music XML ファイルを読み込むには、“ファイル (File)”メニューの“読み込み (Import)”から“MusicXML...”を選択します。逆に、楽譜を MusicXML 形式で書き出すには、“ファイル (File)”メニューの“書き出し (Export)”から“MusicXML...”を選択します。

現在、60 以上のアプリケーションソフトが Music XML に対応しています。Music XML の概要と詳細については、以下の URL を参照してください。

<http://www.recordare.com/xml/software.html#NowBoth>

また、Cubase の Music XML 対応の詳細については、オペレーション・マニュアルの「MusicXML を使った作業」の章をご参照ください。

## 32 bit版および 64 bit版 Windows Vista への対応

バージョン4.1 は Windows Vista (32 bit版、64 bit版) に対応しています。64 bit版の Windows Vista で32 bitバージョンのCubaseをご使用いただけますが、認識できるメモリ容量は4GBまでとなります。64 bitバージョンの Cubaseは 64 bit版の Windows Vista にのみ対応しています。64 bit版 Windows XP には対応していないので、ご注意ください。

その他、詳細につきましては、Steinberg Webページをご参照ください。



## 新しい VST3 プラグイン

バージョン4.1 には、新しく追加されたプラグインや改良されたプラグインが付属しています。以下は、その一覧です。

グループ	プラグイン	詳細
Distortion	Distortion	ドライブ（Drive）とフィードバック（Feedback）のコントロールとトーン・コントロールを備えた、シンプルなディストーション・エフェクト。
Filter	DualFilter	ローパスとハイパスを組み合わせたフィルター・エフェクト。カットオフ（Cutoff）とレゾナンス（Resonance）のコントロールで音色を調節します。DJ スタイルのフィルター効果を出すのに最適です。
Modulation	Chorus	基本的に Studio Chorus と同じコーラス・エフェクトですが、備わっているモジュレーション・ステージが1つだけであることが異なります。
Reverb	Roomworks/ Roomworks SE	Roomworks、Roomworks SE 共に VST3 プラグインとして搭載されました。このエフェクトを含む、すべての VST3 プラグインには、数々の効果的な機能が装備されています。例えば、「サイレンス・フラグ」に対応したため、実際にオーディオ信号が通過していない場合、プラグインは CPU パワーを消費しません。
その他	UV22 HR	Apogee UV22HR デザリング・プラグインが VST3 プラグインとして戻ってきました。これにより、Intel Mac、64 bit 版 Windows Vista を含む、すべてのプラットフォームで、このプラグインが利用できるようになりました。

新しいプラグインの詳細については、バージョン4.1 の「プラグイン・リファレンス」マニュアルをご参照ください。

## VST プラグイン・ブリッジ

VST Bridgeは、プラグインの互換性を最大限に高めてくれます。これにより、32 bit版 Windows 用のプラグインと VST インストゥルメントを 64 bit版 Windows Vista 用の Cubase で使用することができます。また、PowerPC ベースの Mac 専用のプラグインを Intel プロセッサ搭載の Mac で使うこともできます。もっとも、その場合はいずれも、パフォーマンスの低下が起きますので、基本的に、プラグインや VST インストゥルメントは、入手できる範囲でできるだけ、ネイティブバージョン（64 bit版またはユニバーサルバイナリ）を使用することをお勧めします。

- ❶ プラグインがブリッジ経由で使用されているか確認するには、プラグイン・メニューを開き、プラグインのリストを表示させます。名前の左側に“///”というシンボルがあるのが VST3 プラグインです。VST 2.x バージョンのプラグインにはシンボルがありません。ブリッジされた（32 bit版 Windows 用または PowerPC Mac 用）プラグインでは、枠で囲まれた“//”が表示されます。

## QuickTime 7 対応の強化

次のような数々の面で QuickTime との互換性が向上しました。

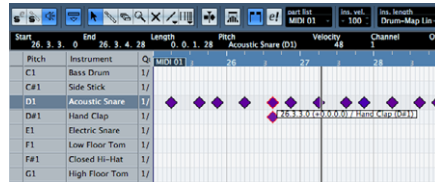
- MPEG1、MPEG4、H264 形式に対応しました。
- “ビデオ・ファイルのオーディオを置き換え (Replace Audio in Video File)”機能が QuickTime の対応している、すべてのオーディオ・ファイル形式で使えるようになりました。
- “HQ”フラグに対応したため、高解像度ビデオの再生も行えます。
- ハーフ／ダブルサイズにも対応しました。

これらの改良により、バージョン4.1 は、最新かつ最も普及度の高いビデオファイル形式との互換性を備えています。機能面での柔軟性も拡がり、取り扱える映像の画質も大きく向上しました。

## 追加されたドラム・データ編集機能

ドラム・エディタ、キー・エディタにおけるドラム・データの編集機能も以下のように強化されました。

- ピッチの異なる複数のノートに対して同時にベロシティの変更操作を行えます。
- ドラム・マップが適用されている場合、キー・エディタでイベントを選択／移動すると、その際、ドラム・サウンドの名前（インストゥルメント名）が表示されます。
- ドラム・エディタでも、イベントの選択／移動時にドラム・サウンド名がコンテキスト表示の形で示されます。また、ドラム・エディタでは、情報ラインにもサウンド名が表示されます。



ドラム・エディタの詳細については、オペレーション・マニュアルの「MIDI エディタ」の章を参照してください。

## リモート・コントロール機器用機能の拡張

リモート・コントロール機器を使って、インストゥルメント・トラック、Studio センド（Control Room）、そして、新しく備わった、トラックのクイックコントロールも制御できるようになりました。インストゥルメント・トラックの場合、リモート・コントロール機器でインストゥルメントのパラメーターを直接、操作することができます。この新しい機能には、現在、以下の機種を始めとした数々の機器が対応しています。Mackie Control、Mackie HUI、Steinberg Houston、SAC-2K、Yamaha 01X、Yamaha DM2000

## Apple Remote への対応

小さな赤外線リモコン Apple Remote をお持ちの Mac ユーザーの方々には、うれしいお知らせです。Apple Remote が Cubase 用のリモート・コントロール機器として使用できるようになりました。“デバイスの設定 (Device Setup)”ダイアログには、“Apple Remote Control”の項目が表示されます。あらかじめ、プリセット機能がプログラムされていますが、数百もの機能が用意されているので、それらを使って自由にプログラムすることもできます（Mac OS X のみ）。

Apple Remote 対応の詳細については、PDF マニュアル「リモート・コントロール・デバイス」をご参照ください。

## プロジェクトの非アクティブ・ロード

Cubase の特長の 1 つとして、一度に複数のプロジェクトを開いておける点が挙げられます。この点が、バージョン 4.1 では、さらに強化されて効果的になりました。

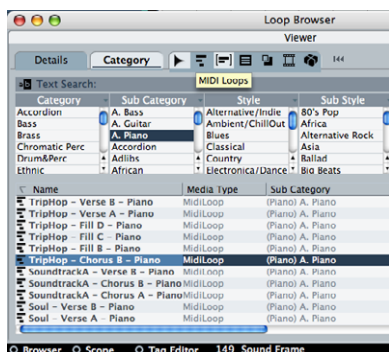
- ① プロジェクトが開かれているときに新しいプロジェクトを開こうとすると、「プロジェクトをアクティブにしますか? (Do you want to activate the project?)」というメッセージが表示されます。

非アクティブ状態でプロジェクトを開くと、ファイルの読み込み時間が大幅に短縮されます。特に、大きなプロジェクトの場合、時間節約効果も大きくなります。複数のプロジェクトが開かれている場合、パートでもセクションでも、1つのプロジェクトから別のプロジェクトへと簡単にまとめてコピーすることができます。編集作業の内容や状況によっては、このコピー機能と非アクティブ・ロードを併用すると、作業の効率が上がります。

## HALionOne での MIDI ファイル再生

Cubase 4 と Cubase Studio 4 では、HALionOne を使って、数百にのぼる高品質のインストゥルメント・サウンドを利用できます。これは、数々の賞を獲得した、ヤマハの MOTIF シンセサイザーのサンプルコンテンツから提供されたものです。このサウンドライブラリには、General MIDI のサウンドセット一式も収められています。バージョン 4.1 は、スタンダード MIDI ファイルを読み込んで、直接、HALionOne の GM サウンドセットで再生できます。初期設定ダイアログには“インストゥルメント・トラックに読み込む (Import To Instrument Tracks)”という項目が新しく追加されました。これがオンになっている場合、Cubase に MIDI ファイルをドラッグ&ドロップする

と、HALionOne のインストゥルメント・トラックが作成され、適切な GM サウンドが自動的に設定されます。あとは、サウンドを編集したり、切り替えたり、エフェクトを加えたりなど、自由に操作することができます。



- ① Cubaseにスタンダード MIDI ファイルを読み込み、HALionOne で再生するには、まず、次の手順で MIDI の初期設定を確認する必要があります。初期設定 (Windows) / 環境設定 (Mac OS X) ダイアログを開き、“MIDI ファイル”を選択します。続いて、読み込み機能のオプションを探し、“ファイルタイプ0の場合はチャンネルを分割 (Auto Dissolve Format 0)”と“インストゥルメントトラックに読み込み (Import To Instrument Tracks)”の両方がオンになっているのを確認します。“OK”ボタンをクリックすると、ダイアログが閉じて、設定が保存されます。

以上の操作が済んだら、“ファイル”メニューの“読み込み (Import)”から“MIDI ファイル”を選択し、SMF 形式の MIDI ファイルを指定すると、そのファイルが読み込まれます。また、前述のように MIDI ファイルをプロジェクト・ウィンドウにドラッグ&ドロップしても、同じように読み込むことができます。

## 新しいファイル形式「MIDI ループ」

「MIDI ループ」という新しい種類のファイル形式ができました。これは MIDI ファイルと、それに関連したトラック・プリセットを組み合わせたものです。ベースの旋律、シンセのパターン、ドラムのグルーブなど、インストゥルメント・トラック上にある MIDI パートなら何でも MIDI ループとして書き出すことができます。このファイルには、ノート情報とトラック全体のプリセット関連情報（インストゥルメント、プリセット、EQ、プラグインなど）が保存されます。この MIDI ループはサウンドフレームの属性タグを備えているため、メディアベイで管理したり、そのまま、他のプロジェクトで利用したりすることができます。SEQUEL には、こうした MIDI ループファイルが 2000 個以上、付属しています。SEQUEL が同じコンピュータにインストールされている場合、バージョン4.1 では、そのすべてのループを利用できるだけでなく、独自の MIDI ループを作成することもできます。MIDI ループを新規のプロジェクトにドラッグ&ドロップすると、新しいインストゥルメント・トラックが作成され、サウンドの設定や MIDI データも自動的に取り込まれます。

## ボーナス特典：総数 400 を超える、Embracer、Prologue、Spector、Mystic 用の新しいプリセット (Cubase 4.1のみ)

Cubase 4.1 には、さらに 4 つのプリセット・サウンドバンクが付属しています。これは、標準搭載されている 4 つのシンセサイザー、Embracer、Prologue、Spector、Mystic のそれぞれに 1 つずつ用意されたもので、内容は以下のとおりです。

Embracer	"Filmscapes"	96 サウンド
Prologue	"Studio Essentials"	102 サウンド
Spector	"Studio Essentials"	104 サウンド
Mystic	"Studio Essentials"	100 サウンド